e-Book Magazine

18 SoloFumetto

10 FUMETTI RECENSITI

- DRUNA CARNIVORA
- DEADPOOL CORPS
- NATHAN NEVER - Terra

FUMETTO DEL MESE

Continente Nero

SoloFumetto Magazine n.ro 18

Sommario

Editoriale	3
Martin Mystere : Mammuth, Elfi & Space Invaders	4
Druna Carnivora	5
Mac Coy - Pattuglia Lontana	6
Deadpool. Corps 1	7
I Classici Di Walt Disney Topolino Detective	8
Nathan Never - Terra	9
Time Is Out of Joint	10
Jacovitti Arcicomiche Stellari	11
Dimensione Luce	12

Fumetto del Mese

Continente Nero	13

Card Cover Collection

Non perdete la CARD di Giugno	14

SoloFumetto Magazine

La rivista online per chi ama i fumetti.

N.ro 18- GIUGNO 2026

Ideazione e Realizzazione:

Michele Di Lullo

Periodicità: Esce quando può

Pagina web:

www.cosedabruzzo.com/solofumetto.html

PaginaFacebook:

www.facebook.com/groups/solofumetto

Per informazioni collaborazioni

info@cosedabruzzo.com

Copyright © 2026

Tutti i diritti riservati.

Le informazioni e il materiale utilizzati per la realizzazione di questa Rivista Digitale sono stati raccolti liberamente da Internet.

I diritti su testi, personaggi, immagini e loghi presenti in questa rivista digitale appartengono alle relative case editrici e ai loro autori. Questi elementi sono riprodotti qui esclusivamente come documentazione di supporto.

Qualora si utilizzassero immagini protette da copyright o diritti di proprietà di qualsiasi genere, l'autore è disponibile a ricevere comunicazioni tempestive da parte degli interessati, al fine di procedere alla rimozione delle immagini in questione.

ATTENZIONE!

Questo magazine partecipa ai Programmi di affiliazione Amazon e Awin.

Alcuni Link che troverai sono di affiliazione, e acquistando tramite quei link, potrei ricevere una commissione di vendita.

Questo non influisce sul prezzo del prodotto che acquisterai.

Editoriale

Giugno apre le porte a un viaggio che attraversa epoche, linguaggi e immaginari lontanissimi tra loro, ma uniti dalla stessa forza: la capacità del fumetto di reinventarsi. In questo numero esploriamo mondi che oscillano tra il mistero, la fantascienza, il grottesco e l'avventura pura, costruendo un mosaico che racconta quanto il medium sia ancora oggi un laboratorio inesauribile.

Si parte con Martin Mystère e il suo Mammuth, Elfi & Space Invaders, un ritorno al fascino dell'archeologia impossibile, dove il passato e il fantastico si intrecciano con naturalezza. Il tono cambia radicalmente con Druna Carnivora, opera che spinge sul corpo, sul simbolo e sull'immaginazione erotico-visionaria, mentre Mac Coy – Pattuglia Lontana ci riporta nel West più duro, sporco e romantico.

Il mese si colora poi di follia supereroistica con Deadpool Corps 1, un'esplosione di meta-umorismo e caos controllato, e si addolcisce con il gusto classico e investigativo de I Classici di Walt Disney – Topolino Detective, dove l'avventura torna a essere un gioco di intelligenza e ritmo.

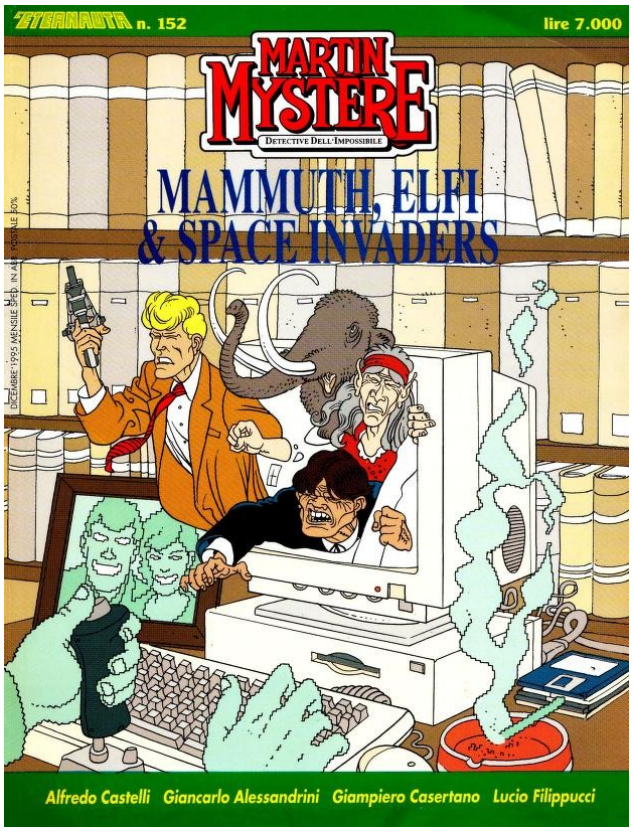
Sul fronte della fantascienza italiana, Nathan Never – Terra propone una riflessione cupa e attuale sul destino del pianeta, mentre Time Is Out of Joint ci trascina in un labirinto temporale che mette in crisi la percezione stessa della realtà. A completare il quadro, l'ironia surreale e inimitabile di Jacovitti – Arcicomiche Stellari e la dimensione mistica e luminosa di Dimensione Luce, due opere agli antipodi che mostrano quanto il fumetto possa essere sia gioco puro sia esperienza contemplativa.

Il Fumetto del Mese è Continente Nero, un'opera che affonda le mani nell'avventura classica e nella tensione antropologica, restituendo un racconto potente, denso, capace di evocare territori inesplorati tanto geografici quanto interiori. Una lettura che incarna perfettamente lo spirito di questo numero: attraversare l'ignoto, lasciarsi sorprendere, tornare cambiati.

Buona lettura.

Martin Mystere :

Mammuth, Elfi & Space Invaders



Martin Mystère: Mammuth, Elfi & Space Invaders è uno di quegli albi in cui la serie dimostra quanto possa essere libera, imprevedibile e capace di mescolare registri apparentemente inconciliabili.

La storia gioca con tre immaginari fortissimi: il mistero preistorico dei mammuth, il folklore degli elfi e l'estetica fantascientifica degli invasori spaziali.

I protagonisti si muovono in un'indagine che oscilla tra il soprannaturale e il tecnologico, mentre il lettore è invitato a interrogarsi su quanto la nostra percezione del passato e del fantastico sia modellata da narrazioni che si sovrappongono da secoli.

Il tono è leggero ma mai superficiale: l'albo sfrutta l'umorismo per smontare cliché e allo stesso tempo rilanciare nuove domande.

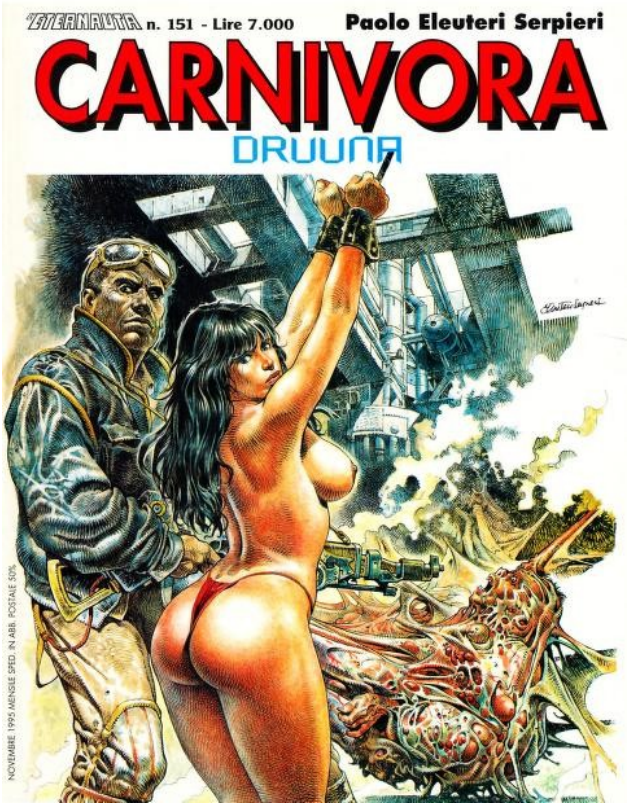
Gli elfi non sono semplici creature fiabesche, i mammuth non sono solo reliquie del passato, e gli "space invaders" non sono un omaggio nostalgico ai videogiochi, ma un tassello di un mosaico più ampio che riflette sul modo in cui l'umanità costruisce miti per spiegare ciò che non comprende.

Graficamente, l'albo mantiene la solidità tipica della tradizione bonelliana: tavole chiare, leggibili, con un buon equilibrio tra momenti d'azione e sezioni più descrittive. L'atmosfera cambia con naturalezza seguendo i registri della trama, passando dal mistero alla fantascienza con una fluidità che valorizza l'eclettismo del soggetto.

In definitiva, Mammuth, Elfi & Space Invaders è un episodio che incarna perfettamente lo spirito di Martin Mystère: curioso, colto, divertito e sempre pronto a trasformare l'impossibile in una possibilità narrativa credibile.

Clicca la copertina e leggilo GRATIS sul sito web ARCHIVE.org.

Druna Carnivora



Druna. Carnivora segna un ritorno potente all'immaginario sensuale, disturbante e visionario che ha reso celebre Serpieri, ma lo fa con una consapevolezza diversa, quasi crepuscolare. L'albo si muove lungo il confine sottile tra eros e minaccia, tra desiderio e predazione, trasformando Druna in una figura ancora più ambigua: non solo oggetto di fascinazione, ma creatura che attraversa un mondo in rovina con una lucidità che sfiora il disincanto. Carnivora è un titolo programmatico: tutto, nella storia, ruota attorno all'istinto, alla sopravvivenza, alla carne come linguaggio primario.

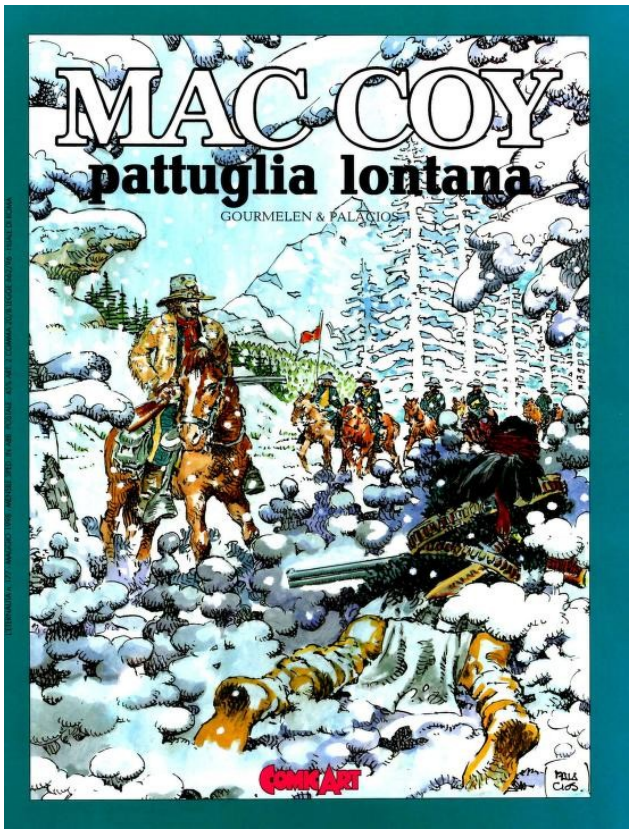
La trama procede per frammenti, visioni, incontri che sembrano emergere da un sogno febbrile. Non c'è una linearità classica, ma un flusso narrativo che privilegia atmosfera e simboli. Druna si muove in un ambiente ostile, popolato da esseri mutati, predatori e figure che incarnano pulsioni primarie. L'erotismo non è mai gratuito: è un dispositivo narrativo che rivela fragilità, potere, dipendenza, e soprattutto la natura profondamente istintiva dell'umanità residua. Serpieri utilizza il corpo come mappa emotiva e politica, come superficie su cui si scrive la storia di un mondo che ha perso ogni ordine.

Il tratto rimane il vero protagonista. Le tavole di Carnivora sono un esercizio magistrale di chiaroscuro, anatomia e texture. Ogni vignetta è costruita con una cura quasi ossessiva, capace di rendere la pelle, il metallo, la vegetazione e le rovine con una precisione che sfiora l'iperrealismo. La sensualità è filtrata da un senso costante di pericolo, come se la bellezza stessa fosse un'arma o una trappola. L'uso del dettaglio, delle ombre e dei contrasti restituisce un mondo che pulsa, respira, minaccia.

Pur muovendosi in territori noti, Carnivora riesce a rinnovare il mito di Druna, accentuandone la dimensione simbolica.

Clicca la copertina e leggilo GRATIS sul sito web ARCHIVE.org.

Mac Coy - Pattuglia Lontana



Mac Coy – Pattuglia Lontana è un western duro, sporco, attraversato da un senso costante di precarietà morale e fisica. Lontano dalle grandi battaglie e dai fronti più celebri, l'albo concentra la sua forza narrativa su un microcosmo isolato, dove la sopravvivenza dipende più dall'istinto e dall'esperienza che dalle regole dell'esercito. La "pattuglia lontana" del titolo è un manipolo di uomini sfiancati, sospesi tra disciplina e disperazione, costretti a muoversi in un territorio ostile che sembra inghiottire ogni certezza.

La trama procede con un ritmo teso, quasi claustrofobico, nonostante gli spazi aperti delle praterie. Gourmelen costruisce un racconto che alterna momenti di quiete apparente a esplosioni improvvise di violenza, mostrando quanto fragile sia l'equilibrio tra soldati, scout, civili e popolazioni native. Mac Coy rimane una figura complessa: ufficiale integerrimo ma non ingenuo, capace di leggere la brutalità del West senza farsene travolgere. La sua leadership è fatta di pragmatismo e umanità, qualità che emergono soprattutto quando la pattuglia si trova a fronteggiare minacce non solo esterne, ma interne al gruppo stesso.

Il vero cuore dell'albo, però, è il disegno di Palacios. Le sue tavole sono un trionfo di dettagli: volti segnati dalla fatica, uniformi logore, cavalli nervosi, paesaggi che alternano bellezza e desolazione. Il tratto nervoso e dinamico restituisce un West credibile, lontano dalla retorica eroica e più vicino alla polvere, al sudore, alla paura.

Pattuglia Lontana è un episodio che non punta sul colpo di scena, ma sulla costruzione di un'atmosfera: quella di un mondo dove la legge è un concetto fragile e la distanza – geografica, morale, emotiva – può diventare una condanna. Un capitolo solido, maturo, che conferma Mac Coy come una delle serie western europee più coerenti e affascinanti del suo tempo.

Clicca la copertina e leggilo GRATIS sul sito web ARCHIVE.org.

Deadpool. Corps 1

Deadpool – Corps è un'esplosione controllata di caos, identità multiple e humour corrosivo. L'idea di riunire una squadra composta da varianti di Deadpool provenienti da realtà alternative potrebbe sembrare un esercizio di pura follia narrativa, ma diventa invece un modo intelligente per riflettere sulla natura stessa del Mercenario Chiacchierone. Ogni versione – dal Kidpool al Dogpool, fino al Lady Deadpool – rappresenta un frammento della sua psiche, un'iperbole delle sue caratteristiche più estreme. Il risultato è un'avventura che procede come una corsa sfrenata, dove l'assurdo non è mai gratuito ma funzionale alla costruzione di un'identità fratturata e consapevole.

La trama si sviluppa come un inseguimento continuo, un viaggio tra dimensioni che alterna combattimenti ipercinetici, battute meta-fumettistiche e momenti di sorprendente lucidità emotiva. Il Deadpool Corps non è solo una squadra improbabile: è una famiglia disfunzionale che funziona proprio perché nessuno dei suoi membri è davvero stabile. Il tono è volutamente sopra le righe, ma sotto la superficie si intravede una riflessione sul concetto di eroe, sulla ripetizione dei cliché e sulla libertà narrativa che Deadpool si concede da sempre.

Graficamente, l'albo è un trionfo di esagerazione controllata. Le tavole alternano splash page spettacolari a sequenze più dense, dove l'azione si moltiplica e il ritmo diventa quasi cinematografico. I colori saturi e il tratto energico amplificano la sensazione di trovarsi in un universo dove tutto è possibile e nulla è sacro.

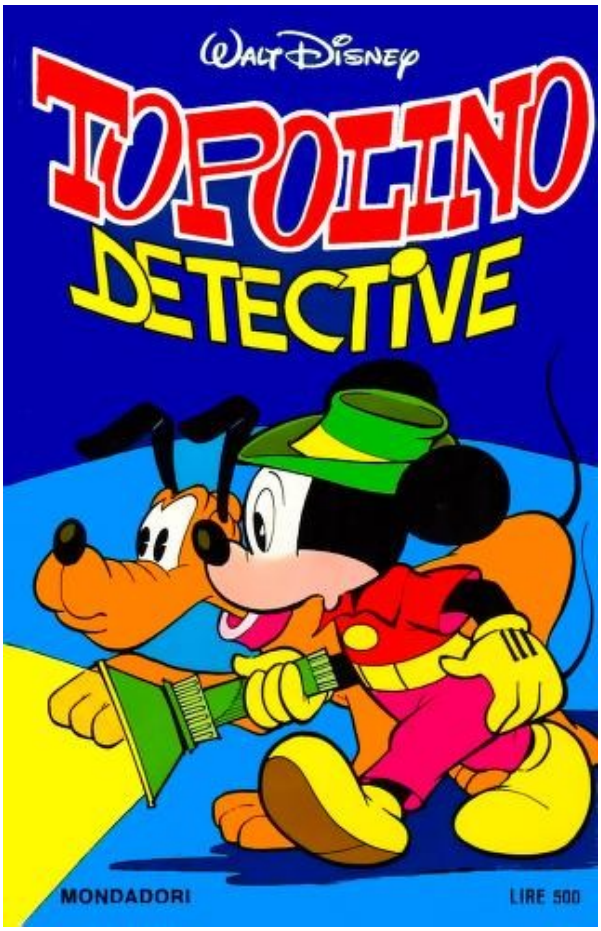
Corps è, in definitiva, un capitolo che esalta la natura anarchica di Deadpool, trasformando la moltiplicazione del personaggio in un dispositivo narrativo efficace e sorprendentemente coerente.

Clicca la copertina e leggilo GRATIS sul sito web ARCHIVE.org.

Michele Di Lullo
Fumetti al Femminile
un viaggio nel fumetto erotico italiano
Disponibile su
Amazon
a 2,7 euro.
Gratuito con Kindle Unlimited.

I Classici Di Walt Disney

Topolino Detective



I Classici di Walt Disney – Topolino Detective è una raccolta che mette in evidenza come, nel corso dei decenni, gli autori italiani e americani abbiano saputo modellare il personaggio in chiave gialla senza snaturarne l'identità, trasformandolo in un detective credibile, brillante e sorprendentemente moderno.

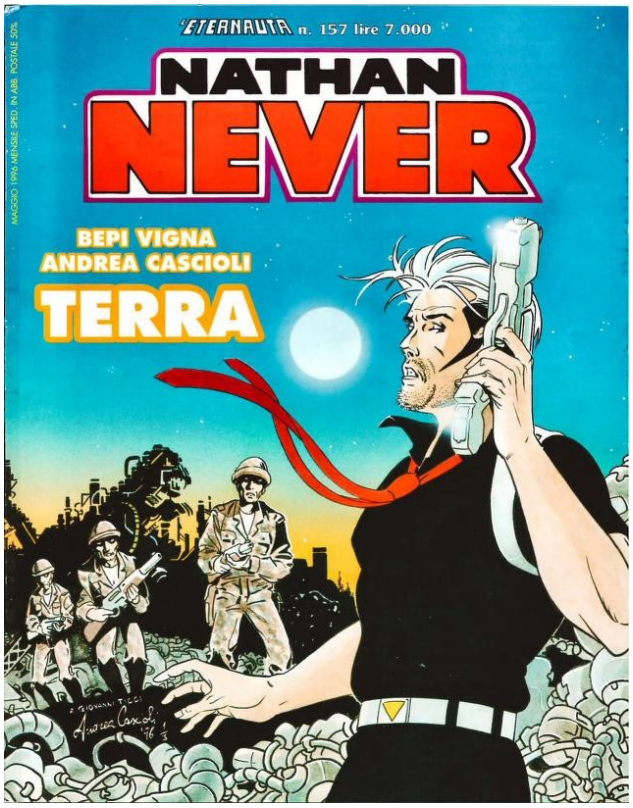
Il volume alterna casi classici, enigmi più leggeri e trame costruite con una cura quasi "bonelliana" nella gestione del ritmo. Topolino si muove tra indizi, depistaggi e antagonisti memorabili, spesso accompagnato da Pippo, la cui ingenuità diventa un contrappunto comico ma anche un elemento narrativo utile a smascherare verità nascoste. Le storie mostrano quanto la tradizione del giallo disneyano sia radicata: dal gusto per l'indagine logica alla costruzione di atmosfere sospese, dove la tensione resta sempre calibrata per un pubblico ampio.

Dal punto di vista grafico, il volume è un viaggio nella storia del fumetto Disney. Le tavole più datate rivelano un tratto essenziale, dinamico, mentre quelle più recenti giocano con prospettive, ombre e dettagli che accentuano il tono investigativo. È interessante osservare come ogni disegnatore interpreti il "detective Topolino" con sensibilità diverse: più elegante e affilato nelle storie americane, più espressivo e teatrale in quelle italiane.

È un volume che ricorda quanto il personaggio sappia adattarsi ai generi più disparati, mantenendo intatta la sua forza iconica. Un'antologia che non solo diverte, ma ribadisce il ruolo di Topolino come figura centrale nella storia del fumetto mondiale, capace di passare dalla commedia all'indagine con naturalezza e intelligenza.

Clicca la copertina e leggilo GRATIS sul sito web ARCHIVE.org.

Nathan Never – Terra



Nathan Never – Terra è uno degli episodi più insoliti e affascinanti del ciclo dedicato all'Agente Alfa. Pubblicato da Comic Art nel 1996, l'albo si presenta come una parentesi autonoma, un viaggio nella memoria e nella percezione del mondo che circonda Nathan, più che una missione in senso stretto. È un racconto che parla di radici, di identità e del rapporto fragile tra l'uomo e il pianeta che abita.

La trama si sviluppa come un'indagine atipica: non c'è un nemico da abbattere, né una cospirazione da smascherare. C'è invece un percorso di scoperta che porta Nathan a confrontarsi con ciò che resta della Terra, con le sue ferite ambientali e con le conseguenze di un progresso che ha sacrificato troppo. Il tono è più riflessivo del solito, quasi filosofico, e permette di mettere in luce un lato del personaggio spesso solo accennato: la sua capacità di empatia, la sua inquietudine, il suo bisogno di trovare un senso in un mondo che sembra averlo smarrito.

Il comparto grafico è uno dei punti di forza dell'albo. Le tavole alternano panoramiche grandiose a dettagli minuziosi, restituendo una Terra devastata ma ancora capace di bellezza. Le atmosfere sono cupe, dense, dominate da un uso sapiente delle ombre e da un tratto che amplifica la sensazione di solitudine. L'iconografia fantascientifica tipica della serie lascia spazio a un realismo sporco, quasi post-apocalittico, che rende il viaggio di Nathan ancora più immersivo.

Terra è, in definitiva, un episodio che si prende il tempo di respirare, di osservare, di interrogare il lettore. Non punta sull'azione, ma sulla costruzione di un sentimento: quello di un mondo al limite, che chiede di essere ascoltato. Un racconto che arricchisce la mitologia di Nathan Never e dimostra quanto la serie sappia essere versatile, capace di passare dal thriller tecnologico alla riflessione ecologica senza perdere coerenza.

Clicca la copertina e leggilo GRATIS sul sito web ARCHIVE.org.

Time Is Out of Joint

Time Is Out of Joint è uno di quei fumetti che non si limitano a raccontare una storia: la smontano, la ricompongono, la mettono in discussione. È un'opera che vive sul confine tra narrativa e teoria, tra avventura e riflessione filosofica, trasformando il tempo in un materiale narrativo malleabile, fragile, quasi pericoloso. Fin dalle prime pagine si percepisce che nulla è stabile: gli eventi si incrinano, le percezioni si sovrappongono, i personaggi sembrano muoversi in un mondo che non risponde più alle leggi che dovrebbero governarlo.

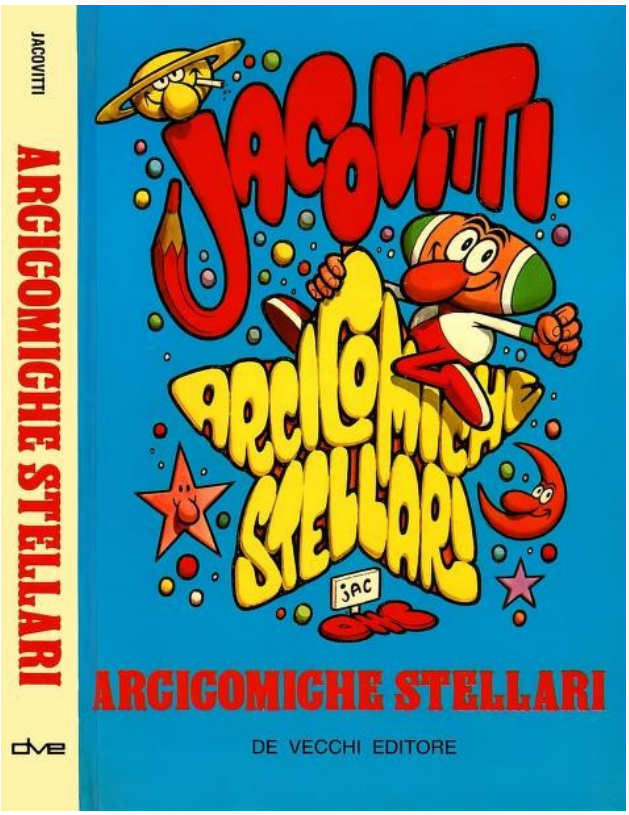
La trama procede come un mosaico in frantumi. Ogni sequenza è un frammento che rimanda a un'altra, ogni dialogo contiene un'eco, un rimando, un cortocircuito. Il protagonista – figura sospesa tra consapevolezza e smarrimento – attraversa un universo che si sfalda sotto i suoi piedi, mentre il lettore è costretto a interrogarsi su cosa sia reale, cosa sia memoria e cosa sia solo una proiezione.

Il disegno amplifica questa sensazione di instabilità. Le tavole alternano rigore e deformazione, ordine e caos, come se la forma stessa fosse soggetta alle oscillazioni temporali del racconto. Le linee si spezzano, gli spazi si dilatano, le prospettive si inclinano: tutto contribuisce a creare un'esperienza visiva che non vuole rassicurare, ma disorientare. È un fumetto che chiede attenzione, che pretende partecipazione attiva, che non concede scorciatoie.

Time Is Out of Joint è, in definitiva, un'opera che sfida il lettore. È un racconto che continua a vibrare anche dopo l'ultima pagina, un invito a ripensare il tempo non come una linea, ma come un labirinto. Un fumetto raro, ambizioso, che dimostra quanto il medium possa essere terreno fertile per la sperimentazione narrativa e concettuale.

Clicca la copertina e leggilo GRATIS sul sito web ARCHIVE.org.

Jacovitti Arcicomiche Stellari



Jacovitti – Arcicomiche Stellari è uno dei vertici assoluti della produzione fantascientifica del maestro molisano, un'opera che condensa in poche decine di tavole tutto ciò che rende unico il suo linguaggio: anarchia grafica, humour surreale, invenzioni visive inesauribili e una capacità quasi musicale di orchestrare caos e ritmo. Arcicomiche Stellari è un viaggio nello spazio filtrato attraverso la lente deformante di Jacovitti, dove l'avventura è solo un pretesto per scatenare un universo di nonsense controllato e satira travestita da farsa.

La trama, come spesso accade nelle sue opere, è un filo sottilissimo: un pretesto narrativo che permette al disegnatore di costruire un mondo popolato da alieni improbabili, astronavi che sembrano uscite da un incubo meccanico e situazioni che sfidano ogni logica.

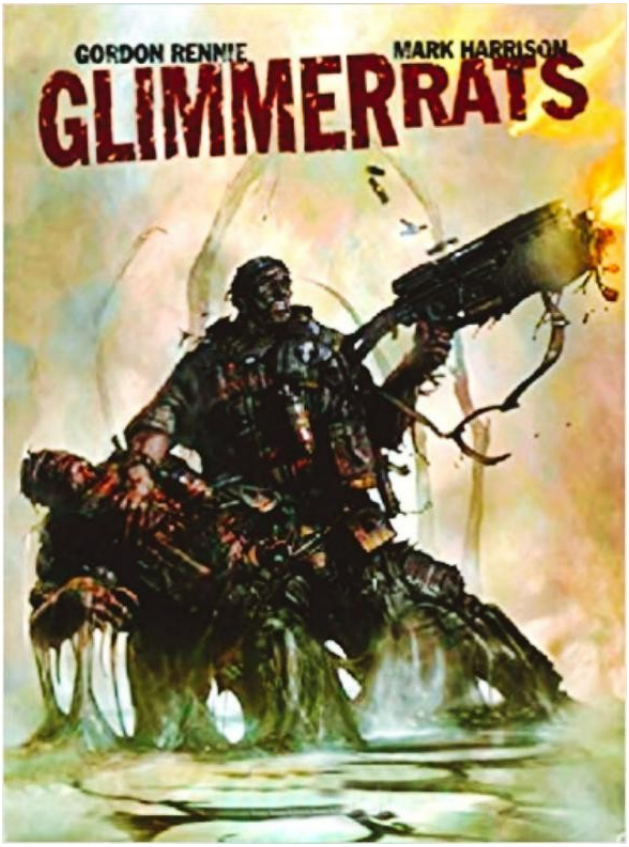
Il tratto è quello inconfondibile: elastico, nervoso, densissimo. Le linee si moltiplicano, si intrecciano, costruiscono un mondo che sembra sempre sul punto di esplodere. La fantascienza diventa così un territorio perfetto per la sua immaginazione: pianeti grotteschi, robot sgangherati, mostri che sembrano usciti da un sogno infantile ma con un retrogusto satirico che parla agli adulti. L'uso del colore – brillante, squillante, volutamente artificiale – amplifica la sensazione di trovarsi in un universo dove tutto è possibile e nulla è davvero serio.

Arcicomiche Stellari è anche un esempio di come Jacovitti sapesse dialogare con la cultura pop senza imitarla. La fantascienza degli anni '60 e '70 è presente, ma filtrata, distorta, reinventata. Non c'è parodia diretta: c'è appropriazione creativa. Il risultato è un fumetto che non invecchia, perché non appartiene a un genere, ma solo al suo autore.

Un'opera che conferma Jacovitti come uno dei più grandi innovatori del fumetto europeo: libero, visionario, irripetibile.

Clicca la copertina e leggilo GRATIS sul sito web ARCHIVE.org.

Dimensione Luce



Dimensione Luce (Rennie–Harrison), pubblicato su Skorpio nel 2001, è uno di quei racconti che mostrano come la fantascienza possa funzionare anche in spazi brevi, purché sostenga un'idea forte e un'atmosfera capace di catturare il lettore fin dalle prime tavole. Rennie costruisce una storia che gioca con il concetto di percezione, con il confine tra ciò che vediamo e ciò che scegliamo di ignorare, trasformando la "luce" del titolo in un elemento narrativo ambiguo: rivelazione, minaccia, distorsione.

La trama si sviluppa come un'indagine atipica, sospesa tra thriller e fantascienza psicologica. Il protagonista si trova immerso in un ambiente che sembra familiare ma che, pagina dopo pagina, rivela crepe, anomalie, segnali di un mondo che non funziona più secondo le regole note. Rennie dosa con precisione le informazioni, lasciando che il lettore avverta un senso crescente di inquietudine. Non c'è mai un vero momento di pausa: ogni scena introduce un dettaglio che sposta l'equilibrio, che suggerisce un livello ulteriore di lettura, che invita a dubitare della realtà stessa.

Il disegno di Harrison amplifica questa sensazione di instabilità. Le sue tavole sono costruite con un tratto netto, essenziale, ma capace di creare atmosfere dense grazie a un uso sapiente delle ombre e dei contrasti. Le architetture appaiono solide e allo stesso tempo minacciose, gli spazi vuoti diventano parte integrante della tensione, e la luce – vero motore simbolico del racconto – è trattata come un elemento vivo, quasi aggressivo. L'effetto complessivo è quello di un mondo che sembra sul punto di dissolversi.

Dimensione Luce è un esempio riuscito di fantascienza breve: non punta sullo spettacolo, ma sulla costruzione di un'idea e di un'emozione. È un racconto che parla di percezione, di identità, di ciò che resta quando la realtà si incrina.

Clicca la copertina e leggilo GRATIS sul sito web ARCHIVE.org.

Continente Nero

Continente Nero pubblicato su Skorpio tra il 1977 e il 1978, è uno di quei fumetti che catturano immediatamente per atmosfera, ritmo e identità visiva. È un'avventura che affonda le radici nel grande immaginario dell'esotico d'epoca, ma lo fa con una consapevolezza narrativa che evita la pura cartolina coloniale. Grassi costruisce una storia che alterna tensione, mistero e un senso costante di pericolo, sfruttando l'Africa come spazio narrativo ambiguo: luogo di fascino e minaccia, di incontri imprevedibili e di conflitti che non sono mai soltanto geografici.

La trama segue un percorso classico dell'avventura adulta: un protagonista disilluso, un territorio ostile, una missione che si complica a ogni passo. Ma ciò che rende Continente Nero più interessante della media è la capacità di intrecciare elementi politici, dinamiche di potere e un'umanità fragile, spesso sull'orlo della violenza. I personaggi non sono mai monolitici: ognuno porta con sé una ferita, un segreto, un'ambiguità morale che li rende credibili e, a tratti, disturbanti. Grassi evita il manicheismo e preferisce un realismo sporco, dove la sopravvivenza è l'unica bussola.

Il segno di Salinas è il cuore emotivo dell'opera: tavole dense, nervose, cariche di tensione. Volti scavati, ombre profonde e una vegetazione che inghiotte i personaggi trasformano l'Africa in un organismo vivo e ostile. Il bianco e nero, gestito con maestria, evoca calore, sudore, polvere e paura.

Continente Nero è un esempio perfetto di come il fumetto d'avventura degli anni Settanta sapesse essere adulto senza rinunciare al ritmo, politico senza diventare didascalico, spettacolare senza perdere profondità. Un'opera che merita di essere riscoperta, non solo come testimonianza di un'epoca editoriale fertile, ma come racconto ancora oggi sorprendentemente moderno.

Clicca la copertina e leggilo GRATIS sul sito web ARCHIVE.org.

SoloFumetto

CARD Cover Collection 2026

La CARD di giugno è ora disponibile

Siamo entusiasti di presentare la nostra esclusiva collezione dedicata alle copertine del nostro magazine digitale SoloFumetto 2026.
Questa straordinaria serie comprende dodici card digitali, ciascuna rappresentativa di una delle uscite dell'anno, accompagnate da una card speciale e inedita pubblicata al termine della stagione, pensata per sorprendere e deliziare i collezionisti più appassionati.
Ogni card è un'interpretazione digitale fedele all'originale, ottimizzata per garantire la massima qualità e facilità di visualizzazione nel formato digitale.
Grazie alla compatibilità con il nostro raccoglitore ufficiale, incluso nel pacchetto ZIP, potrai salvare, archiviare e collezionare le tue copertine preferite con semplicità e stile.
Le CARD e il raccoglitore sono disponibili sul sito web : www.cosedabruzzo.com
nella pagina Contenuti Extra
Contenuti ExtraContenuti Extra
Non perdere l'occasione di arricchire la tua collezione con questa esclusiva serie di copertine, un vero e proprio viaggio nel mondo di SoloFumetto 2026, pensato per appassionati e collezionisti di fumetti e memorabilia digitali.Scarica gratuitamente questa fantastica card direttamente dalla pagina web di SoloFumetto e aggiungila al tuo raccoglitore.
È un modo semplice e divertente per arricchire la tua collezione e portare con te un ricordo speciale delle tue avventure preferite.
Non perdere l'opportunità di personalizzare il tuo spazio e mostrare con orgoglio il tuo amore per il mondo del fumetto!

Disponibile su Amazon a 2,7 euro.

Gratuito con KindleUnlimited!

amazon a Kindle Unlimited!